

Библиотека ИГРОМАНИЯ №2

ЦЕНА 2500 ЛВ.

SPYRO THE DRAGON

ИСТОРИЯ
ГЕРОИ
НАРЪЧНИК
ПЛАКАТИ

СПЕЦИАЛНО ИЗДАНИЕ ЗА SPYRO THE DRAGON

СПЕЧЕЛЕТЕ!



на стр. 14



SPYRO THE DRAGON™

ПРЕДСТАВЯНЕ

Септември, 1998 година – *Sony Computer Entertainment Europe* и *Universal Interactive Studios* пуснаха на пазара нова игра *SPYRO THE DRAGON*, последния продукт на *Insomniac Games*, създателите на невероятния *DISTRUPTOR*.

Приключенията на Spyro в тайнствената земя, населена с дракони, феи, жаби и всевъзможни чудновати създания, със сигурност ще учудят и най-опитния геймър, тъй като се развиват в една революционна в техническо отношение 3D среда, без аналог в предишните заглавия за Playstation.

Замисълт предвижда геймърите да управляват Spyro – малко, пъргаво и изключително пластично драконче, останало сам-самичко, след като отвратителният Gnasty Gnorc превърнал в кристални статуи цялото му семейство. От Spyro се очаква да преброди множество светове и нива, да освободи своите приятели драконите и най-накрая да победи Gnasty Gnorc в последната решителна битка.

Президентът на *Insomniac* Тед Прайс има всички основания да се гордее с постижението на своя екип: „Бяхме си поставили за цел да създадем игра, която и в техническо, и в художествено отношение да надмине всички други 3D платформи. Постарахме се и геймплеят да бъде на най-високо ниво."

Тази тройна цел е постигната и Spyro живее в свят на необикновена красота, където може свободно да се движи навсякъде, тъй като там няма нито затворени пътища, нито забранени зони. Благодарение на многобройните нива на полигоните и детайлността на текстурите, а също и на технологията, която позволява плавен преход между различните планове, играчът има възможност да се наслаждава на безброй панорамни снимки, които в същото време съдържат невероятни подробности.

Дълбочината на геймплея е наистина феноменална. Съдете сами — играта е изградена от 7 свята, повече от 36 нива, множество нива бонификации и „тайни" зони, като всяко от тези места има свой облик, носи своя собствена атмосфера и изправя играча пред нови изпитания. Съвместимостта с Dual Shock създава едно допълнително измерение на геймплея и позволява на играча да се потопи в екранното действие благодарение на висококачестотната вибрация на контролерите.

С изключителното звуково оформление, създадено от бившия барабанист на Police, Stewart Copeland, който между другото е и голям фен на компютърните игри, геймърите могат да бъдат сигурни, че Spyro ще ги развлича месеци наред.

В заключение можем само да ви предадем думите на президента на *Sony Computer Entertainment*, Chris Deering, който каза: „Ние сме много въодушевени от възможността отново до работим с *Interactive Studios* и от предчувствието, че Spyro ще се нареди сред най-добрите игри, пуснати на пазара за Коледа. Със своята впечатляваща графика, изключителен геймплей и дълбочина *Insomniac* направиха една наистина безупречна игра."



ARTISANS



Занятие.	Семейството осигурява изделия с културна и естетическа стойност. Драконитезанаятчии пишат песни, ваят скулптурни фигури, рисуват картини и са най-нежните от всички драконски семейства. Те са много общителни същества и изпитват наслаждение, когато организират събирания и художествени изложби.
Описание.	Мънички, грациозни, ярко оцветени.
Среда.	Ливади, хълмисти местности, зелени долини, спокойно раздиплящи се естествени скалисти образувания, обработени ниви, цветни лехи и храсти, подстригани в причудливи форми.
Архитектура.	Богато украсени конструкции с плавни извивки. Строителните материали са мрамор и благородни метали.

SPARKS THE DRAGONFLY

SPARKS THE DRAGONFLY е симпатично водно конче, което пази Spyro по време на играта. Когато Spyro го ранят за пръв път, жълтият Sparks става син. При повторно раняване на Spyro Sparks позеленява, а при третото раняване изчезва. Ако Spyro го ранят още веднъж, Sparks ще умре. Изтощеният Sparks може да бъде зареден с енергия с помощта на специални същества, които бълват пеперуди. Sparks яде пеперудите и така възстановява силите си.

PEACEKEEPERS

Занятие. Тези дракони отговарят за реда в драконското царство. Те са най-силните и войнствени измежду всички семейства.

Описание. Големи, мускулести, на точки.

Среда. Високи, напукани скали, пропасти, подобни на Гран-Канион, пясъчни дюни, виолетови катранени кладенци, подземни ледени пещери.

Архитектура. Преобладават острите ъгли и високите кули. Предпочитаните строителни материали са стомана, желязото и дървото – стил Жул Верн. Тук-таме в стените ще откриете по някой блестящ червен или жълт камък.

MACHINISTS

Занятие. Тези дракони са създали машините и източниците на енергия, чрез които функционира индустриализираната част от света.

Описание. Ниски, набити, със сребриста кожа. Обичат да носят всякакви техничарски аксесоари, които да подчертават тяхната роля (бижутерски очила, хидравлични ръкавици, метални раници).

Среда. Няма много жилища, тъй като на това ниво преобладават машините. Малкото растения са придобили някакви странни, ъгловати форми, които наподобяват тези на машините.

Архитектура. Масивни постройки в стил Жул Верн, направени от стомана, дърво и камък. Навсякъде се виждат зъбчати колела, комини, тръби, големи резервоари, подпори и турбини. Въпреки многобройните машинарии всичко е много чисто – металът блести, дървото е полирано, а каменните блокове са без нито една пукнатина.

MAGICCRAFTERS

Занятие. Това семейство прекарва времето си в правене на разнообразни магии, от които се възползват останалите обитатели на драконския свят. Тези дракони не са никак общителни и предпочитат да се заселват в по-отдалечени места, където на спокойствие да изучават своя занаят.

Описание. Високи, издръжливи, със снежнобяла кожа, дълги шии и бели косми на главата и над очите.

Среда. Плата, скали, пещери, стръмни склонове със заснежени и заледени участъци. Скалните образувания са от бял гранит и имат формата на пресечени пирамиди.

Архитектура. Преобладават кулите от бял гранит, а също и монолитните кули с плоски покриви. Всички постройки са украсени с каменни статуи и рунически знаци, в които са инкрустирани скъпоценни камъни.

AQUIFIERS

Занятие. Това семейство отговаря за охраната на плавателните канали и защитава пътешествениците от зверовете, които живеят в морските дълбини. На стратегически места в света са поставени чешми, които обезпечават подаването на чиста вода в достатъчни количества.

Описание. Тъй като тези дракони живеят във водата, те приличат на змии повече от всички други семейства. Дълги, източени, оцветени в океанско зелено, те имат по себе си множество различни приспособления, такива като перки и меки хриле.

Среда. Те живеят във вода – в моретата и в бързите потоци, които текат на дъното на пропастите. На техния остров в изобилие се намират големи кристали. Висят по дърветата и другите растения като плодове. Растенията и скалите често пъти са със сферична форма.

BEASTMASTERS



Занятие. Тези дракони отговарят за създаването на новите животинки видове, които населяват драконския свят. Предпочитат да живеят сред блатата – едни от най-плодородните места на планетата.

Описание. Тъй като живеят в блатата, тези създания са дракони-амфибии. Много приличат на саламандри. Имат хриле, кожа на зелени и оранжеви ивици и продълговати глави. Спокойни и затворени в себе си.

Среда. Тресавища, кипарисови горички, пещери и кални локви. Дърветата и немногобройните скали са покрити с мек мъх. Натежали от грозде лози се увиват около тях. Мангровите и другите дървете имат корени във формата на кокили, които държат стволовете им високо над водата. По тези места расте висока и тънка блатна трева.

Архитектура. Повечето постройки представляват разнебитени наколни жилища от дърво или ламарина. Издигнати нависоко платформи образуват пътечки, по които може да се премине през блатата и другите опасни места. Кухите дънери също се използват за жилища.

DREAMWEAVERS

Занятие. Тези дракони са посвоему миротворци. Те се промъкват в сънищата на смъртните обитатели на този драконски свят и не позволяват на кошмарите да се развихрят в тях.

Описание. Те са с небесносин цвят и средни на ръст, но имат големи криле и големи очи.

Среда. Скали и растения с причудливи форми. По скалите, растенията и платформите виси зелен мъх. Обвитите в мъгла малки островчета са свързани помежду си с цяла система от мостове.

Архитектура. Преобладават абстрактните форми. Жилищата са покрити с мъх. Строителните материали са леки и чупливи – порцелан и фина бяла скала.



ИСТОРИЯТА

Злият магьосник Gnasty Gnorc е превърнал роднините на дракончето Spyro в кристални статуи и се е провъзгласил за диктатор на всичките седем драконски царства. Spyro трябва да освободи колкото се може повече дракони от кристалния затвор, да се пребори с Gnasty Gnorc и да спаси света от властта на злото.

С едно докосване до кристална статуя Spyro освобождава затворения дракон и бива възнаграден с филмова сцена, в която спасеният му събрат отново оживява, говори му, благодари му, понякога му дава някой друг полезен съвет и после си тръгва. На всичките етапи и нива има общо 120 кристални дракона, които играят ролята и на места за записване.

Spyro трябва също така да събере всички съкровища в играта. Той получава достъп до тях всеки път, когато отвори някоя ракла, когато убие неприятел или разреши загадка. Ако изпълните всички задачи в играта, ще получите за награда едно допълнително ниво или възможност да се върнете в началото и да изиграете играта като друг персонаж.

ОСНОВНИ ХАРАКТЕРИСТИКИ

➲ В графично отношение, това е една от най-добрите игри, които някога са излизали на пазара. Тя превъзхожда всички други заглавия от този род. Няма и помен от разваляне на образа, замъгляване или други дефекти – един истински 3D свят.

➲ Системата за контрол е проектирана специално за аналогов джойстик (Dual Shock) и с нея се работи много лесно.

➲ Дълбочината на геймплея е изключителна. Всяко ниво те изправя пред нова цел и ново предизвикателство. Освен 30-те обикновени нива съществуват и множество скрити. Има и тайни пътечки, и трудни пъзели, направени така, че и найопитният геймър да прекара една нощ пред телевизора.

➲ Играта се усложнява постепенно и на всеки играч се дава възможност да напредва със своя собствена скорост.

➲ Играчът получава правото да усъвършенства летателните си умения в няколко скрити бонус нива.

➲ Музиката е композирана от Стюарт Копленд, бивш изпълнител в състава The Police – Драконски рок!

НИВА

Spyro the Dragon се състои от около 35 нива, поместени в седем различни свята. Всеки свят се населява от определен вид дракони, които се отличават от останалите със своя характерен облик. На всяко едно ниво трябва:

➲ да се съберат всички съкровища, което означава, че преди това трябва да се изпотрепят враговете и да се открият сандъците със скъпоценности;

➲ да се открият всички кристални дракони;

➲ да се намерят някои по-особени обекти (драконски яйца, феи).

НАГРАДИ

Кристални дракони. На всеки етап и на всяко ниво има приблизително по 4 кристални дракона, а на всяко главно ниво – по един, което прави общо 120 дракона в цялата игра и всеки от тях е със своя индивидуална анимация.

Точки. Познахте! За да спечелите точки, трябва да съберете съкровищата. Съкровищата биват различни: някои са скрити в специални ракли, други се пренасят от враговете, а трети си стоят сред нивата без каквато и да било охрана. Различните видове съкровища имат различна точкова стойност. Общо в цялата игра могат да се наберат 10 хил. точки от съкровища и ако играчът иска да постигне 100% успех, трябва да си ги набави всичките. Раклите за съкровища са три вида:

1. Дървени ракли: срещу тях се използва огън или „таранирание".
2. Ракли със специално защитно покритие – само „таранирание".
3. Затворени кутии – могат да се отварят само с ключ.

На по-късните етапи отделните нива предлагат повече съкровища.

ПОМОЩНИЦИТЕ НА SPYRO

Помощниците на Spyro са второстепенни герои, един вид приятели, които го даряват със специални умения. Винаги, когато Spyro срещне някой приятел за пръв път, следва анимационен епизод, в който помощникът ти връчва определен подрък. За съжаление всички подаръци губят своята сила, щом изтече срокът на тяхното действие. От помощниците си Spyro може да получи:

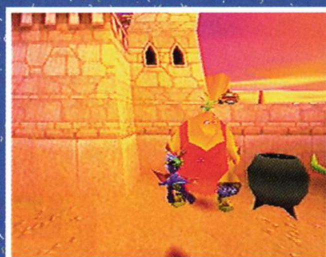
➲ супер огън (подарен от огнен саламандър);

➲ непобедимост (подарена от









броненосец);

- суперскок (подарен от жаба);
- забавяне на времето (подарено от елф);
- огнена топка (подарена от малък магьосник).









ЛОШИТЕ






Врагове

– Враговете се различават по размери и по това дали носят броня.

– Огънят на Spyro не може да порази враговете, които носят броня.

– Враговете биват малки (с размерите на Spyro или по-малки от него) или големи (поне 2 пъти по-големи от Spyro).



– Малките врагове могат да бъдат нападани и поразявани с огън.

– Големите врагове не могат да бъдат нападани и поразявани с огън.

– Малките врагове с брони могат да бъдат нападани.

– Големите врагове с брони са непобедими. Чрез нападение могат да бъдат накарани да попаднат на някое опасно място (да паднат в някой капан).

Видове вражески атаки



Враговете могат да атакуват Spyro по различни начини. Всеки враг процедира по свой собствен маниер и е надарен с уникални геймплей-характеристики.



– Враг, който не атакува (пушечно месо) – този враг е само за забавление, но ако Spyro се спусне да го преследва, може да си навлече неприятности.

– Враг, опасен при контакт – той ранява Spyro, ако Spyro се доближи твърде много до него.



– Враг, който напада (умен или глупав). Врагът преследва Spyro. Той може да нападне Spyro в лице (ако е глупав) или да тръгне настрани и после внезапно да се обърне (ако е умен).

– Враг, поразяващ отдалече. Врагът цапардосва Spyro от разстояние, което не позволява на Spyro да го нападне. В този случай играчът трябва бързо да се придвижи и да го убие.



– Враг, изстрелващ снаряди – този враг стреля с някакъв предмет по Spyro.

Всички врагове независимо от начина, по който атакуват, имат анимация за атака, която показва, че Spyro е атакуван. Не всички атаки причиняват вреда на Spyro, така например враг, поразяващ отдалече, може да отблъсне Spyro няколко метра назад, без да го нарани.

Дизайн



1/3 от враговете са гноркове – полуумни същества с вид на войници, които имат следните основни характеристики:

– голяма долна челюст, малки остри уши, груби маниери;

– крушовидни тела с къси крака или съвсем без крака.

Образите на 2/3 от враговете представляват свободна интерпретация на растителни и животински видове. Те са проектирани в зависимост от средата, в която обитават. Така например в блатата ще откриете жаба мутант с три очи, а в планините – магьосник, който предизвиква бури.



Повечето врагове са меки и тумбести. Замислени са така, че да се харесват на най-младите играчи. Оцветени са в ярки цветове, които обаче не дразнят окото. Създателите са се стремили да избягват прекалено реалистичните и страшни образи, като например яките и намръщени демони, а вместо това са предпочели по-смешните персонажи.





GNASTY GNORC



Безспорно най-големият враг на Spyro е Gnasty Gnorc. Той е омагьосал драконските светове, превърнал е събратята на Spyro в статуи, дори се е опитал да направи от драконските земи гноркови владения.

Откъде се е взела у него тази злоба? Според д-р Фрида Дракон, специалист по гноркова психология, Gnasty не понасял мирните драконски общности. Повече от всичко на света мразел красивите и блестящи драконски бижута, понеже те със своето съвършенство постоянно му напомняли за неговите собствени недостатъци. Тази „бижутерийна завист" – широко разпространена сред гнорковете болест, у Gnasty се развила особено бързо и достигнала много напреднал стадий. Скоро той се превърнал в такава напаст, че бил пратен на задния двор на драконите. Това мръсно място, което те рядко посещавали, много добре подхождало на черната му душа. Той обаче не мирясал, а се захванал да прави магии. Не след дълго открил каквото търсел – магия за превръщане на всички дракони в кристални статуи и сироп, с помощта на който искрящите скъпоценни камъни оживяват и стават на гноркови войници. Впоследствие тези противни гноркови креатури правят всичко възможно да провалят мисията на Spyro.









Как да убием Gnasty Gnorc?

Ето един полезен съвет: преследвайте го, докато стъпи на някоя платформа, и после насочете към него пламъка на Spyro. Внимавайте обаче с платформите – те непрекъснато се движат насам-натам, така че действайте БЪРЗО.





Данни, които се съхраняват на Memory карта

1. Информация за събраните съкровища и за убитите врагове (Общо в играта има 600 неприятели, които пренасят съкровища – по 25 на всяко обикновено ниво, по 10 на етап, по 7 на boss ниво. Освен това можете да откриете 2520 ценни предмета, които не се охраняват от никого – по 100 на всяко обикновено ниво, по 50 на етап, по 5 на boss ниво и по 5 на всяко бонус ниво.)

2. Информация за посетените бонус нива – това определя дали да се показва специалният маркер.

3. Информация за достигнатия етап.

4. Информация за някои специални предмети, събрани по пътя.

5. Информа-ция за събраните ключове (по 4 ключове на етап).

Всеки път, когато играчът намери кристален дракон или напусне ниво чрез изходната врата, играта автоматично се записва.

Играчите започват с по 4 живота и могат да си спечелят допълнителни животи като съберат по 100 пеперуди за всеки нов живот. Пеперуди се получават от враговете, но могат да бъдат намерени и в свободно състояние.

Ако играчът умре, но има запазени един или повече животи, той продължава играта от последната запазена точка, т. е. от последния кристален дракон, който е намерил.

Ако играчът умре, без да има запазени животи или напусне играта, на екрана се изписва GAME OVER. В този случай може да се започне нова игра или да се зареди запазена. Запазената игра започва от последния записан етап. Броят на животите отново става 4, а броят на пеперудите –10.

Играчът може да напусне дадено ниво по всяко време, като натисне бутона SELECT, но в този случай губи всички специални предмети, убити врагове, точки за съкровища и пеперуди, събрани преди последното запазване. Ако излезе през изходната врата, ще си запази всички точки за съкровища, пеперуди и специални предмети.



Допълнителни задачи

На различните нива и етапи са предвидени и някои допълнителни задачи. Играчът трябва да постигне следните етапни цели:

– Да събере достатъчно точки от скъпоценни камъни, с които да си плати таксата за мост (три пъти).

– Да освободи достатъчно кристални дракони, за да убеди пазителя на портата в сериозността на своите намерения (два пъти).

– Да доведе достатъчно феи при Господаря на желанията (WISHMASTER), за да бъде допуснат до следващия етап (веднъж).

– Да даде драконски яйца на един пазач на ниво, за да не получи ритник отзад (веднъж).

Бонус нива

– По време на бонус нивата Spyro разполага с възможността да лети навсякъде.

– На бонус нивото Spyro разполага с ограничено време за събиране на пеперуди. Ако се справи успешно със задачата, получава специален скъпоценен камък, който носи 200 точки. Играчите могат да достигнат бонус нива толкова пъти, колкото пожелаят, но само веднъж могат да спечелят скъпоценния камък.

– Бонус нивата са скрити в нивата и етапите. За да достигне до тях, Spyro трябва да направи нещо специално, като например да възпламени скала, да обиколи тичешком дърво или събори стена...

– Разположението на бонус нивата играчите научават от кристалните дракони. Драконите помагат на играча, като създават светещ ореол около всеки предмет, осигуряващ достъп до бонус нивото.

Техническа информация

1. Управление на заобикалящата среда.

Машината за генериране на среда е най-новаторската технология, използвана в Spyro, и тя създава самите нива. С помощта на многобройните полигонни нива, на прецизното изображение и технологията, позволява-

ща плавен преход между различните планове, тази машина осигурява безброй панорамни изгледи, на които същевременно



могат да се забележат и най-дребните подробности.

2. Управление на персонажите и предметите.

Машината за персо-



нажи и предмети създава всички персонажи и другите взаимодействащи си зони на игралното поле. Тази машина използва сходна технология за преход между плановете, така че на екрана могат да се появяват много обекти, без това да води до замъгляване на задния план.

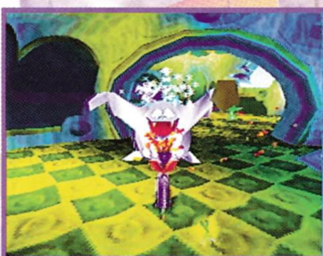


3. Управление на небето.

Машината за небе – циклорама, рисува небето. Обикновено в 3D игрите небето представлява кар-



тина, която се приема за хоризонт. Тази техника очевидно налага определени ограничения и направеното по този начин небе става плоско. В Spyro небето е сферично и е образувано от над 5000 полигона, което му позволява да се разгърне в цялото си великолепие. Това е от особена важност за използва-



не на функцията „оглеждане наоколо“, която се задейства чрез натискане на триъгълния бутон. Никакви изкривявания на пространството не се наблюдават, докато играчът гледа нагоре и надолу.





Внимание, Игроманиаци!

Библиотека Игромания отново ви дава шанс да спечелите ОРИГИНАЛЕН диск за Playstation – този път с невероятната игра *Spyro the Dragon*! За целта трябва да отговорите правилно и на трите въпроса от талона на стр. 14 и да ги изпратите на адреса на редакцията.

Кой от вас ще е късметлията, ще разберете от списание „Игромания“. Важат писма с пощенско клеймо до 15.03.1999 г. включително!

ИЗБОР НА НИВО

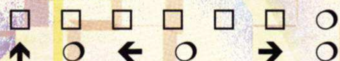
Паузирай играта, влез в меню INVENTORY и натисни:



Отиди до балона и избери произволно ниво от играта.

99 ЖИВОТА

Паузирай играта, влез в меню INVENTORY и натисни:



ДЕМО НА CRASH BANDICOOT: WARPED

Когато се появи съобщението PRESS START, натисни L1+Δ.

БОНУС НИВО

Събери всички скъпоценни камъни в нивото, за да достигнеш бонус ниво.

ПО-БЪРЗО ТИЧАНЕ

Докато играеш играта, задръж Тичане+Скачане.

ПРЕДПАЗВАНЕ ОТ СМЪРТ

Паузирай играта и излез от нивото, ако в същия момент падаш към смъртта си. Забележка: този номер не минава в някои от нивата!





КАК ДА СЕ СПАСИМ ОТ УДАВЯНЕ

Драконите не могат да плуват. Възможно е да се отървеш от удавяне само с раняване ако натиснеш бутона за скок в момента, в който докоснеш повърхността (водата трябва да е сравнително плитка).

ДОПЪЛНИТЕЛНИ ЖИВОТИ?!

След като си убил всички чудовища в дадено място, излезнеш оттам и се върнеш обратно, те ще са възкръснали. Не ги подминавай, а ги избий отново. Зелените скъпоценности, които ще събереш от тях, могат да се превърнат в живот.

ДА ПОЛЕТИМ НАВИСОКО

Както ще ти кажат и някои от освободените от теб дракони, колкото повече задържиш бутона за скок преди да го натиснеш пак, за да започнеш да пикираш, толкова по-нависоко ще литнеш. Въпреки това, внимавай за хълмове и тем подобни възвишения.

КАК ДА СЕ ВЪРНЕМ С БАЛОН

Ако искаш да се върнеш в ниво, от което си дошъл с балон, събери достатъчно скъпоценности и яйца и се помоли на балониста да те повози.



1. Кой от изброените персонажи е приятел на Spyro?
   - Thief ❑
   - Sparks ❑
   - Toro ❑

2. Колко кристални дракона има общо в *Spyro the Dragon*?
   - 120 ❑
   - 56 ❑
   - 300 ❑

3. Какъв е общият брой на точките от съкровища в играта?
   - 12 000 ❑
   - 30 000 ❑
   - 10 000 ❑

Търсете по павилионите за разпространение на печата бр. 2 на списание ИГРОМАНИЯ!



ISSN 1311-090X

